**PERAN KONSEP DESAIN DALAM PERANCANGAN**

**PROSES DESAIN**

|  |  |
| --- | --- |
| **KONSEP PERENCANAAN** | **KONSEP PERANCANGAN** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **PEMENUHAN KEBUTUHAN** | **PEMENUHAN ASPEK FUNGSI** | **PEMENUHAN ASPEK ESTETIKA** | **PEMENUHAN ASPEK ILMU DAN INOVASI TEKNOLOGI** | **PEMENUHAN ASPEK SUASANA RUANG** |
|  |  |  |  |  |
| **FENOMENA** | **MEKANIKAL ELEKTRIKAL** | **BENTUK** | **ANTROPOMETRI** | **FURNITUR** |
| **LATAR BELAKANG** | **WAY FINDING SYSTEM**  | **WARNA** | **AKUSTIK** | **CAHAYA** |
| **KARAKTER** | **FASILITAS** |
| **TREND** | **SIRKULASI****(HORISONTAL & VERTIKAL)** | **POLA** | **MATERIAL** | **SKALA** |
| **ARTIFICIAL SOUND** |
| **PSIKIS & FISIK** | **EFISIENSI** | **2D & 3D ARTWORK** | **PENGKONDISIAN SUHU** | **CROWD**  |
| **DISTANCE** | **TEKSTUR** | **PENGKONDISIAN AROMA** | **PERSEPSI** |

**SUASANA RUANG menurut Adolf Hildebrand dalam *Problem of Form*, dapat dicapai dengan dua cara persepsi. Pertama, melalui visi murni (pure vision), terjadi bila kedua mata sejajar dan tubuh tetap berada pada satu kedudukan dengan jarak tertentu. Dari objek tersebut ditangkap sebuah kesan yang menyatu (distant image). Kedua, melalui visi kinetik (kinetic vision), pada saat mata si pengamat konvergen dan berakomodasi, sedang tubuhnya dalam keadaan bergerak, melihat dari berbagai titik pandang atau mendekat objeknya. Tidak mungkin mendapatkan citra keseluruhan, hal ini terjadi pada saat mendekati atau memasuki suatu ruang arsitektural. Pada saat bergerak mengelilingi, menangkap objek dengan kedua mata, menangkap ide plastis, atau impresi dari bentuk tiga dimensi.**

**BENTUK cenderung mendominasi persepsi manusia karena dengan bentuk dapat lebih memahami rasa ruang. Bentuk-bentuk yang lebih mudah dipahami adalah bentuk-bentuk tetap dengan jumlah susunan yang tidak terlalu banyak. Kandinsky membagi bentuk menjadi dua, pertama regular (Geometric), bentuk geometri dalam desain memiliki rasa yang spesifik, seperti kebaikan, kekuatan untuk menyenangkan dan mengarah ke rasa Ketuhanan. Dengan demikian geometri disetujui sebagai bentuk dari arsitektur religius. Le Corbusier (1987) mengatakan bahwa : “*Geometry is our greatest creation and we are enthralled by it*”. Kedua bentuk lengkung tidak beraturan (Biomorphic) menimbulkan rasa dinamis, tidak stabil dan kadang-kadang aneh dalam kondisi tertentu, tapi bentuk biomorphic ini terlihat hidup, terutama dalam keelastisitasannya.**

**WARNA memiliki pengaruh emosional bagi yang melihatnya. Studi tentang warna dimulai dengan interaksi antara cahaya dan warna, tanpa cahaya tidak dapat mengamati warna, bentuk atau ruang. Tetapi apresiasi terhadap cahaya lebih penting dari pada secara fisik, seperti dijelaskan oleh Arnheim (1954) bahwa secara psikologi warna memberikan sesuatu yang fundamental dan sangat kuat pada pengalaman manusia. Sedangkan Hazel Rossotti (1985) dalam *Colour: Why the World Isn’t Grey*, menulis bahwa warna merupakan sebuah sensasi, yang dihasilkan otak dari cahaya yang masuk melalui mata, dan bahwa sensasi dari komposisi warna khusus biasanya timbul dari komposisi cahaya khusus yang diterima mata kita, selain faktor-faktor fisik dan psikologi juga ikut berperan.**

**TEKSTUR dapat didefinisikan sebagai suatu rasa yang dapat ditimbulkan penglihatan dalam sebuah ruang (tidak secara langsung dirasakan). Kondisi ini mengacu pada bagaimana rasa material-material dalam ruang bila disentuh, seperti diungkapkan oleh Kahn: *“to see is only to touch more accurately”.* Tidak hanya terang dan gelap, tapi kualitas kelembutan, kedinginan, ketenangan, penglihatan dan sentuhan merupakan satu kesatuan, secara visual maupun rabaan mendapat pengalaman.**

**SKALA berkaitan dengan proporsi. Baik proporsi maupun skala berkaitan dengan ukuran relatif dari benda-benda. Jika ada perbedaan, proporsi bertalian dengan hubungan antara bagianbagian di dalam suatu komposisi, sedangkan skala mengarah khusus kepada ukuran sesuatu, relatif terhadap standar yang telah diketahui atau diakui. Persepsi kita terhadap dimensi horizontal ruang sering mengalami distorsi karena efek perspektif yang memberi kesan lebih kecil dari ukuran sebenarnya untuk benda yang letaknya jauh, dapat merasakan dengan lebih akurat hubungan tinggi ruang dengan tinggi badan. Persepsi terhadap skala ruang dipengaruhi tidak hanya oleh tingginya langit-langit saja, tetapi juga hubungannya dengan lebar dan panjang ruangnnya. Ketinggian langit-langit sering diasosiasikan dengan timbulnya rasa lega dan mewah, sedangkan yang rendah mempunyai konotasi mirip gua dan bersifat intim.**

**Implementasi SUASANA RUANG pada fasilitas ruang ibadah, DIDOMINASI oleh variabel pencahayaan dan skala ruang. Penggabungan dua hal tersebut dengan didukung variabel lainnya memberikan suasana spiritual dan skala ruang yang demikian besar sehingga manusia merasa kecil dihadapan Tuhan.**

**Implementasi SUASANA RUANG pada fasilitas residensial DIDOMINASI oleh variable persepsi (pure vision) dan pencahayaaan**

**Implementasi SUASANA RUANG pada fasilitas komersial DIDOMINASI oleh variable pencahayaan, crowd, persepsi (kinetic vision)**